Ivarí
REGLAMENTO

= INTRODUCCIÓN=

Las regiones cambian, el viento moldea las dunas y el sol transforma los oasis en desiertos. Las civilizaciones avanzan, las tradiciones evolucionan y las tribus cambian.

Con el paso del tiempo, las antiguas civilizaciones migran para explorar otras tierras, dejando atrás sus santuarios y experiencias místicas.

La naturaleza crece y se extiende sobre ruinas abandonadas, eliminando todo rastro de humanidad, volviendo la tierra fértil, transformando biomas enteros.

= RESUMEN =

Esta expansión de Iwari te ofrece diversas variantes de juego al introducir nuevos mapas con reglas especiales, nuevas misiones y nuevos logros.

Con la expansión podrás jugar en modo cooperativo y solitario.

= COMPONENTES =

1 reglamento

3 mapas/tableros de doble cara

16 cartas de expedición

4 montañas de madera
2 icebergs de madera

5 fichas de región disputada

1 ficha de determinación

1 logro: Adoración

3 cartas de adoración

5 fichas doradas de adoración

1 logro: Valor

1 ficha metálica de jugador inicial

8 tótems del Vacío

21 ruinas del Vacío

12 cartas de bioma del Vacío

12 fichas de dominio (modo solitario)

= ATLAS =

= TIERRAS FLOTANTES =

- Sigue las reglas del juego básico.
- Los tótems no se pueden colocar sobre el bioma de tundra.
- Las conexiones cuentan como caminos al crear asentamientos.

Modo solitario/cooperativo:

- Siempre que se jueguen una o más cartas de tundra durante la acción de un jugador, se debe colocar una ruina de vacío en la región de tundra.
- Todas las ruinas en la región de tundra se consideran adyacentes y forman asentamientos independientemente de su ubicación.
- Si el Vacío consigue un asentamiento de 8 o más ruinas a lo largo del camino, gana.

= MASA GLACIAR =

- Sigue las reglas del juego básico.
- Las conexiones 1 y 11 se encuentran en la misma región.

Modo solitario/cooperativo:

- Sigue las reglas del modo solitario/cooperativo.

= ISLA OLVIDADA =

Preparación adicional:

- Coloca una ruina sobre cada uno de los círculos morados del tablero.
- Las montañas no se usan en este mapa.

Reglas especiales:

- Las ruinas bloquean las conexiones, pero se pueden desbloquear si la ruina se sustituye por una tienda. Estas conexiones solo puntúan si se desbloquean. Para sustituir una ruina por una tienda, juega dos cartas de bioma del color que corresponde al pequeño icono que se muestra junto al espacio de la ruina. Los jugadores se quedan las ruinas que reemplacen.
- Al final de la partida, cada ruina suma 1 punto de victoria.
- Las conexiones cuentan como caminos al crear asentamientos.

Modo solitario/cooperativo:

- A diferencia de una partida multijugador, las ruinas no se colocan durante la preparación de la partida.
- Al colocar una ruina durante la acción del Vacío, debes elegir primero los espacios morados, siempre que sea posible. Las acciones de contagio y corrupción son la excepción a esta regla.
- Si al final de la partida, hay más ruinas que tiendas en los espacios morados, gana el Vacío.

= LOS CAMINOS INEXPLORADOS =

Preparación adicional:

- Coloca cinco tótems del Vacío en la región morada del centro del tablero.
- Las montañas no se usan en este mapa.

Reglas especiales:

- En tu turno, puedes utilizar una acción disponible para mover un tótem del Vacío a otra región, según las siguientes reglas:
  1. De bioma del Vacío a cualquier otro bioma: Juega dos cartas del bioma de destino.
  2. De un bioma (que no sea el bioma del Vacío) a otro bioma: Juega una carta de cada bioma implicado.

Los tótems se colocan según las restricciones del juego básico. Mover un tótem del Vacío no impide que puedas colocar una de tus piezas en la misma región de destino si juegas la carta correspondiente.

El jugador utiliza 2 cartas de bosque (verde) para mover un tótem del Vacío desde la región morada a la región de bosque (verde).

El jugador utiliza 1 carta de bosque (verde) y 1 de glaciar (azul) para mover un tótem del Vacío de una región de bosque (verde) a una región de glaciares (azul).

Modo solitario/cooperativo:

- Los tótems del Vacío no se colocan en la región morada del centro del tablero.
- Cuando el Vacío tenga que colocar un tótem durante la acción de contagio o corrupción, deberá hacerlo en la región morada.
- Puedes utilizar una acción disponible para mover un tótem del Vacío de una región morada a otra región, jugando dos cartas de bioma del bioma de destino.
- Si el Vacío coloca un quinto tótem en la región morada, gana la partida.

= EL LARGO CAMINO =

- Sigue las reglas del juego básico.
- Al final de la partida, las tiendas sobre el camino morado puntúan como si se tratase de una región más.

Modo solitario/cooperativo:

- Al colocar una ruina durante la acción del Vacío, debes elegir primero el camino morado, siempre que sea posible.
- Si al final de la partida, hay más ruinas que tiendas en el camino morado, gana el Vacío.

= EL VACÍO =

Preparación de la partida:

- Pueden participar hasta seis jugadores.
- Coloca una ficha de región disputada en los espacios correspondientes del tablero.
- Incluye las cartas del Vacío en el mazo de biomas.
- Entrega la ficha de determinación al último jugador.
- Las montañas no se usan en este mapa.

Reglas especiales:

- Regiones disputadas: Para mover una ficha de región disputada, los jugadores deberán usar dos cartas del mismo color de uno de los biomas conectados por una ficha de región disputada. Coloca la ficha de región disputada sobre el bioma que corresponda a las cartas jugadas (fuera del camino), dale la vuelta mostrando la cara más oscura y coloca una tienda sobre la ficha.
- Ficha de determinación: El jugador que tenga la ficha puede utilizarla para colocar una segunda pieza en una región inexplorada jugando la carta correspondiente. Después de utilizar la ficha, el jugador la pasa al siguiente jugador a su derecha.
- Las cartas de expedición no se usan en este mapa.

El jugador utiliza 2 cartas de bosque (verde) para colocar una tienda en la región de bosque (verde). Primero le da la vuelta a la ficha de región disputada, la desplaza a la región de bosque (verde) y finalmente coloca la tienda sobre la ficha.

= CARTAS DE EXPEDICIÓN =

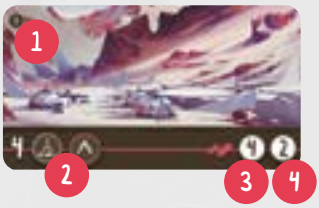
Preparación de la partida:

- Baraja las 16 cartas de expedición y coloca 3 a un lado del tablero.

Reglas especiales:

- El primer jugador en completar la expedición, cumpliendo la misión en la parte inferior izquierda de la carta, se coloca la carta de expedición delante y obtiene de inmediato la cantidad de puntos que se muestra en el primer círculo de la esquina inferior derecha de la carta. El segundo jugador en completar la misma expedición obtiene de inmediato los puntos que se muestran en el segundo círculo de la esquina inferior derecha de la carta y la retira del juego. Ningún otro jugador podrá completar ya esa expedición.
  - **1~5:** Obtienes puntos de victoria por tener al menos 4 tiendas en los biomas de ese color.
  - **6:** Obtienes puntos de victoria por tener al menos 1 tienda en cada uno de los cinco biomas.
  - **7:** Obtienes puntos de victoria por tener mayoría de tiendas en 3 regiones distintas.

- **8~12:** Obtienes puntos de victoria por tener al menos 2 tótems en los biomas de ese color.
- **13:** Obtienes puntos de victoria por tener al menos 1 tótem en cada uno de los cinco biomas.
- **14:** Obtienes puntos de victoria por tener mayoría de tótems en 3 regiones distintas.
- **15:** Obtienes puntos de victoria por tener un asentamiento de cinco o más tiendas.
- **16:** Obtienes puntos de victoria por tener 3 tiendas en cruces de caminos (espacios de tiendas que conectan 3 caminos).



1. Número de carta
2. Misión
3. Primera recompensa
4. Segunda recompensa

= LOGROS =

Al final de la partida, los logros multiplican la puntuación inicial de tiendas y tótems de la región en la que se encuentran, según la cantidad y el tipo de logros.

1 logro	**× 2**
2 logros	**× 3**
3 logros	**× 4**
4 logros	**× 5**

Al lograr ciertos objetivos, los jugadores pueden colocar logros en el mapa según las reglas que se explican más abajo.

Puedes utilizar uno o más de estos logros con los logros del juego básico.

VALOR: El primer jugador en explorar la última región inexplorada del mapa puede colocar el logro de valor al lado de otro logro del mapa. Si no es posible, retíralo del juego.

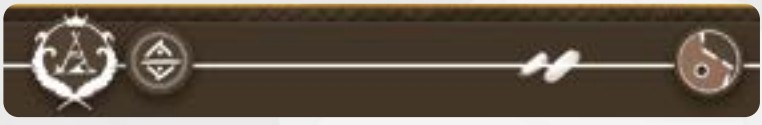
Efecto especial: Cancela el efecto multiplicador del logro más próximo.

ADORACIÓN: El peón de adoración, junto a otros componentes adicionales, permite jugar este logro de tres maneras distintas.

Preparación de la partida: Elige una de las tres cartas de adoración.

Al final de la partida, el jugador con mayoría de tiendas en caminos sin salida puede colocar el logro de adoración en cualquier región. En caso de empate, el logro se descarta.

Multiplicador de puntos: Duplica la puntuación inicial de tiendas.



Preparación de la partida: Solo se puede jugar con el mapa del Vacío.

Al final de la partida, el jugador con más tiendas sobre fichas de región disputada puede colocar el logro de adoración en cualquier región disputada donde tenga una tienda. En caso de empate, el logro se descarta.

Multiplicador de puntos: Duplica la puntuación inicial de tiendas.

Preparación de la partida: Coloca las fichas doradas de adoración al azar en los espacios de tótem según el tipo de bioma. Al final de la partida, el jugador con mayoría de tótems sobre las 5 fichas doradas de adoración puede colocar el logro de adoración en cualquier conexión de tótems. En caso de empate, el logro se descarta.

Multiplicador de puntos: Duplica la puntuación inicial de tótems.

Ejemplo de puntuar tiendas con logros:

La tribu de la tundra (jugador rojo) tiene mayoría de tiendas y obtendrá un total de 5 puntos. La tribu del litoral (amarillo) es la segunda con más tiendas y obtendrá 3 puntos.

Debido a la presencia de dos logros de unión y uno de valor, la puntuación inicial de las tiendas se multiplicará por 2.

La tribu roja obtendrá un total de 10 puntos (5 × 2) y la amarilla obtendrá un total de 6 puntos (3 × 2).

= SOLITARIO =

Lee las reglas básicas del juego antes de seguir con las del modo solitario.

El modo solitario se puede jugar con todos los mapas a excepción de «El Vacío».

Los logros y las cartas de expedición no se utilizan en este modo.

= PREPARACIÓN DE LA PARTIDA =

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Elige un color y toma todas las tiendas y tótems de ese color.
3. Coloca los tótems y ruinas del Vacío y las fichas de dominio a un lado del tablero.
4. Coloca el indicador de conexiones (en el modo solitario se le llamará peón del Vacío) en la conexión número 1.
5. Baraja todas las cartas de bioma, a excepción de las cartas del Vacío, y toma tres cartas del mazo para formar tu mano inicial. A continuación, toma las 4 cartas superiores del mazo y colócalas en una fila bocarriba junto al mazo (esto se considera la muestra).
6. Divide el mazo en cuatro e introduce 3 cartas del Vacío en cada mazo. Barájalos por separado y luego apila un mazo sobre otro. Este será el mazo de biomas.

= DESARROLLO DE LA PARTIDA =

CONTROL DE ÁREA

Si una tienda se coloca en el último espacio disponible de una región explorada, esa región se asigna de inmediato.

Para asignar una región, empieza por las tiendas/ruinas. La tribu con mayoría de tiendas/ruinas obtiene un tótem virtual (que no se colocará en la pila, pero cuenta a la hora de puntuar). En cuanto se coloque el tótem virtual, puedes contar los tótems.

La tribu con mayoría de tótems (tótem virtual incluido) obtiene el control de la región. Coloca una ficha de dominio debajo de los tótems, por el lado blanco si tú has obtenido el control o por el lado morado si el Vacío ha obtenido el control de la región. La región se considera asignada.

En caso de empate, el Vacío obtiene el control de la región.

El Vacío gana todos los empates incluso si la región no contiene ninguna tienda/ruina o tótem.

El jugador y el Vacío tienen 1 tótem cada uno, pero como el jugador tiene mayoría de tiendas obtiene 1 tótem virtual y, por lo tanto, mayoría de tótems en la región de glaciares (azul). El jugador obtiene la victoria sobre esta región.

El jugador tiene 1 tótem y el Vacío tiene 0 tótems. Sin embargo, el Vacío tiene mayoría de ruinas y obtiene 1 tótem virtual. Puesto que el Vacío gana los empates, obtiene mayoría de tótems en la región de glaciares (azul). En consecuencia, el Vacío obtiene la victoria sobre esta región.

SECUENCIA DE TURNO

1. Acción del jugador
2. Acción del Vacío
3. Reponer mano
4. Reponer la muestra

1. ACCIÓN DEL JUGADOR

En tu turno, realiza tu acción de la forma habitual según las reglas básicas.

Salta tu acción si tienes en mano 3 cartas del Vacío.

Las cartas del Vacío no se pueden utilizar como comodines.

2. ACCIÓN DEL VACÍO

Después de tu turno, debes jugar el turno de la tribu del Vacío.

Esta acción se puede llevar a cabo utilizando al menos una de las cartas restantes de tu mano.

Si no te quedan cartas en mano, salta el turno del Vacío. Si estás obligado o quieres jugar una o más cartas del Vacío, deberás colocar las cartas jugadas bocarriba en la parte superior de la muestra.

Si se juegan **una o más** cartas del Vacío, el Vacío realiza **una sola** acción de contagio. Si hay 4 o más cartas del Vacío en la muestra, el Vacío realiza la acción de corrupción.

Si una tienda se coloca en el último espacio disponible de una región explorada, esa región se asigna de inmediato.

El jugador utiliza 2 cartas del Vacío y las coloca en la parte superior de la muestra. El Vacío realiza una sola acción de contagio.

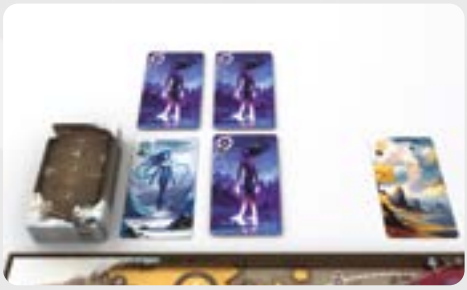
Hay 3 cartas del Vacío en la muestra. El jugador utiliza 3 cartas del Vacío y las coloca en la parte superior de la muestra. Como ahora hay más de 4 cartas del Vacío en la muestra, el Vacío realiza la acción de corrupción.

3. REPONER MANO

Repón tu mano según las reglas normales del juego.

4. REPONER LA MUESTRA

Después de reponer tu mano, repón las cartas de la muestra hasta que haya de nuevo 4 cartas bocarriba.



Si durante la reposición de la muestra revelas una carta del Vacío, se interrumpe la partida y el Vacío realiza una acción de contagio.

Si en la muestra hay 3 cartas del Vacío bocarriba y se revela una cuarta, el Vacío realiza una acción de corrupción.

= ACCIONES ESPECIALES DEL VACÍO =

CONTAGIO

Cuando el Vacío realiza la acción de contagio, debes mirar el número de conexión donde se encuentra el peón del Vacío.

El contagio afectará a todas las regiones incompletas unidas por ese número de conexión.

Por cada región incompleta, realiza las siguientes acciones:

- Coloca un tótem del Vacío según las reglas normales de colocación de tótems.
- Si no se puede colocar un tótem del Vacío, coloca una ruina en el espacio más próximo a otra ruina (si hay más de una opción, puedes elegir).

El Vacío está ejecutando la acción de contagio. En la región litoral (amarillo) el Vacío no puede colocar un tótem, ya que el máximo de tiendas es 2; por lo tanto, el Vacío colocará una ruina. En la región de glaciares (azul) el Vacío colocará un tótem, ya que la mayoría de tiendas es 2 y solo hay un tótem en esa región.

Después de contagiar ambas regiones, deberás mover el peón del Vacío al siguiente número (en orden ascendente). Si el peón ya se encuentra en el número más alto del mapa, colócalo de nuevo en el 1. Si el peón del Vacío cae en un número de conexión que une dos regiones ya asignadas, el peón del Vacío pasa al siguiente número (en orden ascendente).

Si una tienda se coloca en el último espacio disponible de una región explorada, esa región se asigna de inmediato.

CORRUPCIÓN

Realiza un contagio.

Antes de mover el peón del Vacío al siguiente número de conexión disponible, asigna las dos regiones al jugador que corresponda y entonces mueve el peón.

El Vacío está realizando la acción de corrupción. El Vacío ejecuta primero el contagio e inmediatamente después se asignan las regiones, aunque no hayan sido exploradas del todo.

En la región del litoral (amarillo) el jugador tiene mayoría de tótems. El jugador obtiene la victoria sobre esta región.

En la región de glaciares (azul), el Vacío y el jugador están empatados en número de tótems y tiendas/ruinas. Puesto que el Vacío siempre gana en caso de empate, obtiene la victoria sobre la región.

Toma las cartas del Vacío que han activado la corrupción, coloca una al lado del tablero y baraja el resto en el mazo, sin incluir la pila de descartes.

Si la corrupción se activó por las cartas en la muestra, al reponer la muestra, el Vacío ejecuta un contagio por cada nueva carta de vacío revelada, añadiendo además una corrupción si se revelan cuatro cartas de vacío.

= REGLAS ADICIONALES =

1. Puedes jugar una carta de un bioma que ya se haya explorado por completo para saltar una acción del Vacío.
2. Cuando el Vacío crea un asentamiento, la partida se detiene de inmediato y el Vacío realiza una acción gratuita (según las reglas del contagio) en la región que contenga mayoría de ruinas pertenecientes al asentamiento. En caso de empate, tú eliges dónde colocar la ruina. Después de esta acción, el peón del Vacío no cambia de lugar.

Cuando utilices en un asentamiento una acción gratuita, coloca las tiendas tumbadas para indicar que no se puede utilizar de nuevo ese asentamiento para obtener una acción gratuita.

3. Cuando crees un asentamiento, puedes elegir realizar una acción gratuita (según las reglas normales, pero sin tener que utilizar cartas) en una de las regiones que ocupa el asentamiento. Cuando utilices en un asentamiento una acción gratuita, coloca las tiendas tumbadas para indicar que no se puede utilizar de nuevo ese asentamiento para obtener una acción gratuita.
4. Puedes jugar una carta de un bioma completamente explorado para mover uno de tus tótems o tiendas de una región de ese bioma a otro bioma de tu elección.

   Para poder mover uno de tus tótems, no puede haber ningún tótem del Vacío encima.

   Mover una pieza de un bioma ya asignado a otro bioma no significa que esa región se pueda volver a asignar, aunque contenga nuevos espacios disponibles de tienda o tótem.

El jugador utiliza 1 carta de desierto y 2 cartas de tundra (que valdrán como 1 de desierto) para mover 2 piezas de la región de desierto (naranja) a otra región. Puesto que el tótem del Vacío está encima de los tótems amarillos, el jugador no podrá moverlo y deberá mover dos tiendas en su lugar. A continuación, se salta el turno del Vacío porque al jugador no le quedan cartas en mano.

5. Si el peón del Vacío cae en un número de conexión que une dos regiones ya asignadas, el peón del Vacío pasa al siguiente número (en orden ascendente).

= FIN DE LA PARTIDA =

La partida termina cuando:

- Todas las regiones han sido asignadas.
- Si el Vacío o tú tenéis que realizar una acción, pero no os quedan piezas para hacerlo, en este caso termina la partida y deberás contar todas las regiones.
- Cuando después de una corrupción haya 3 cartas del Vacío junto al tablero, en este caso, termina la partida y deberás contar todas las regiones.
- Si el Vacío consigue un asentamiento de 10 o más ruinas a lo largo del camino, gana.

Si el Vacío controla 3 o más regiones, pierdes la partida.

Puedes variar la dificultad del juego aumentando o reduciendo el número de regiones que necesita el Vacío para ganar.

= MODO COOPERATIVO PARA 2 JUGADORES =

Se aplican las mismas reglas que para el modo solitario con los siguientes cambios:

= PREPARACIÓN DE LA PARTIDA =

1. Cada jugador elige un color y toma todas las tiendas y tótems de ese color.
2. Coloca los tótems y ruinas del Vacío y las fichas de dominio a un lado del tablero.
3. Baraja todas las cartas de bioma, a excepción de las cartas del Vacío. Cada jugador toma tres cartas del mazo para formar su mano inicial. A continuación, toma las 4 cartas superiores del mazo y colócalas en una fila bocarriba junto al mazo (esto se considera la muestra).

= DESARROLLO DE LA PARTIDA =

SECUENCIA DE TURNO

1. Acción del jugador
2. Acción del Vacío
3. Reponer mano
4. Reponer la muestra

Tras reponer la muestra, el turno pasa al siguiente jugador.

Durante la partida los jugadores pueden hablar entre ellos, pero no deberían revelar las cartas que tienen en mano.

Sigue las reglas normales del juego para colocar las tiendas y los tótems.

En el momento de puntuar, las tiendas y tótems de ambos jugadores cuentan como una única tribu.

La tribu de la tundra (rojo) coloca una tienda en el último espacio disponible de la región de bosque (verde). De esta manera la región de bosque ha sido explorada por completo y se debe asignar a un jugador. Puesto que en una partida con dos jugadores las tiendas y tótems de cada jugador pertenecen a la misma tribu, los jugadores tienen la mayoría con un total de 3 tiendas (2 rojas y 1 amarilla) y obtienen la victoria en la región de bosque (verde).

= FIN DE LA PARTIDA =

La partida termina cuando:

- Todas las regiones han sido asignadas.
- Si el Vacío o tú tenéis que realizar una acción, pero no os quedan piezas para hacerlo, en este caso termina la partida y deberás contar todas las regiones.
- Cuando después de una corrupción haya 3 cartas del Vacío junto al tablero, en este caso, termina la partida y deberás contar todas las regiones.
- Si el Vacío consigue un asentamiento de 10 o más ruinas a lo largo del camino. En este caso, el Vacío gana.

Si el Vacío controla 1 o más regiones, pierdes la partida.

Puedes variar la dificultad del juego aumentando o reduciendo el número de regiones que necesita el Vacío para ganar.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Michael Schacht
Ilustraciones: Mateusz Mizak
Editorial: ThunderGryph Games
Dirección artística y dirección del proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Edición del juego y diseño del modo solitario: Pierpaolo Paoletti
Revisión de las reglas: Cristina Aguirre Bisi y Jacob Coon
Diseño gráfico: Daniel Tosco
Miniaturas: Erick Tosco
Agradecimientos por su apoyo a: Cristina Bisi, José Ortega, Luis González y Veronica Emer
Página web: www.thundergryph.com

Traducción al español: S.Coop, Hi-Fi Words y Rubén Asensio

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Todos los derechos reservados.